



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**  
**MODALIDADE A DISTÂNCIA**

**KELLY GARDÊNIA DA COSTA SILVA DE FARIAS**

**CONCEPÇÕES SOBRE PRÁTICAS LÚDICAS NA**  
**EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JOÃO PESSOA – PB**

**2013**

**KELLY GARDÊNIA DA COSTA SILVA DE FARIAS**

**CONCEPÇÕES SOBRE PRÁTICAS LÚDICAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Coordenação do Curso de  
Licenciatura Plena em Pedagogia na  
Modalidade a Distância, do Centro de  
Educação da Universidade Federal da  
Paraíba, como requisito institucional para  
obtenção do título de Licenciada em  
Pedagogia.

**Orientadora:** Prof. Dra. Rosemary Evaristo Barbosa

**JOÃO PESSOA - PB**

**2013**

**KELLY GARDÊNIA DA COSTA SILVA DE FARIAS**

# **CONCEPÇÕES SOBRE PRÁTICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Coordenação do Curso de  
Licenciatura Plena em Pedagogia na  
Modalidade a Distância, do Centro de  
Educação da Universidade Federal da  
Paraíba, como requisito institucional para  
obtenção do título de Licenciada em  
Pedagogia.

Aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

## **BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dra. Rosemary Evaristo Barbosa**

---

**Prof. Dr. Pierre Normando Gomes da Silva**

**JOÃO PESSOA – PB**

**2013**

F224p Farias, Kelly Gardênia da Costa Silva de.

Concepções Sobre Práticas Lúdicas na Educação Infantil / Kelly Gardênia da Costa Silva de Farias. – João Pessoa: UFPB, 2013. 48f.

Orientador: Prof. Dra. Rosemary Evaristo Barbosa.  
Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância)  
– UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

Dedico aos meus pais, por tudo o que me ensinaram;

A minha mãe Rosália, em especial, pelo apoio e amor incondicional a minha existência, e ao meu pai Ronaldo, (*in memoriam*), cujos ensinamentos nunca serão esquecidos;

A minha filha, Maria Heloísa, que é a luz da minha vida;

Ao meu esposo, João Lázaro, pelo companheirismo e apoio incondicional;

E a todos que colaboraram para conclusão deste trabalho.

## **Agradecimentos**

A Deus por tudo que tem proporcionado na minha vida e por sempre está presente;

A minha família que sempre apoiaram e foram pacientes;

As professoras, da rede municipal de ensino, que participaram da pesquisa, pela receptividade e disponibilidade;

A gestora da escola onde foi realizada a pesquisa de campo;

Ao professor Jorge Fernando Hermida Aveiro pelo seu comprometimento e ajuda durante toda essa caminhada;

A Professora Karla Lucena de Souza que sempre mostrou disposição em colaborar;

A minha orientadora, a Professora Rosemary Evaristo Barbosa que foi muito importante na produção deste trabalho de final de curso;

Aos professores e professoras, mediadores e mediadoras do curso;

E a todos os que fizeram e fazem parte da Coordenação do Curso de Pedagogia a distância.

O brinquedo é mais que um instrumento de brincadeira. Ele traz para a criança não só um meio de brincar, mas também imagens, representações, universos imaginários. Ele estrutura o conteúdo da brincadeira sem, no entanto, limitar a criança.

**GILLES BROUGÉRE.**

## RESUMO

Tratar de ludicidade no contexto escolar é tematizar questões importantes sobre a educação infantil, a formação docente e a concepção das práticas escolares a ela vinculados. Assim, com o intuito de investigar as concepções das professoras sobre a prática lúdica na educação infantil, realizou-se uma pesquisa de campo, da qual participaram três professoras de turmas da educação infantil de uma escola pública municipal de Cabaceiras – PB, que responderam a um questionário sobre o tema. A partir dos resultados obtidos, pudemos perceber que as professoras participantes da pesquisa conhecem as importâncias das práticas lúdicas, reconhecem as brincadeiras como um instrumento poderoso que facilita a aprendizagem da criança e sempre buscam inseri-las nos processos de ensino, a fim de desenvolver a valorização da autoestima e sua sociabilidade. Com relação às brincadeiras escolhidas, as professoras participantes da pesquisa frisaram a importância da presença da docente, o que indica o envolvimento de todos na brincadeira, realizada com responsabilidade. Foi constatado, também, que na hora do intervalo as crianças gostam de brincar de modo diversificado, cujas brincadeiras envolvem habilidades cognitivas, motoras e linguísticas. Evidenciou-se a falta de maiores atrativos e melhores brinquedos pedagógicos, o que desfavorece o trabalho com os jogos e os brinquedos na escola. Conclui-se que através do ato de brincar as crianças constroem afetividades e fazem descobertas sobre seu modo de ser, aprende sobre o mundo e como viver nele; como também são necessárias mais atividades voltadas para práticas lúdicas e se dispor de recursos favoráveis para que aconteçam esses momentos tão indispensáveis para o docente quanto para a criança da educação infantil.

**Palavras-chave:** Concepções. Ludicidade. Práticas lúdicas. Jogos. Brinquedos. Brincadeiras.



## **ABSTRACT**

Treating playfulness in the school context is theming important questions about early childhood education, teacher training and conception of school practices related to it. Thus, with the intention of investigating the conceptions of teachers about the playful practice in early childhood education, we carried out a field research, which was attended by three teachers of classes in early childhood education in a municipal public school in Cabaceiras - PB, who answered a questionnaire on the topic. From the results obtained, we realized that the teachers participating in the research know the importance of playful practices, they recognize the children's play as a powerful tool that facilitates the child's learning and they always seek to insert them in teaching process in order to develop enhancement of self-esteem and their sociability. Regarding the funs chosen, the teachers participating in the research emphasized the importance of the presence of the teacher, which indicates the involvement of all in the fun performed responsibly. It was noted, too, that at break time the children like to play so diverse, whose games involve cognitive, motor and linguistic abilities. We evidenced the lack of more attractive resources and better educational toys disfavoring the work with games and toys at this school. It is concluded that through the act of playing children build affections and make discoveries about their way of life, they learn about the world and how to live in it; as well as the need for further activities directed to ludic practices and the disposition of favorable resources for the happening of those moments so indispensable for the teacher and the child of the early education.

**KEYWORDS:** Conceptions. Playfulness. Ludic practices. Games. Toys. Fun.

## LISTA DE TABELAS

TABELA 1.....	29
TABELA 2.....	30
TABELA 3.....	31
TABELA 4.....	31
TABELA 5.....	32
TABELA 6.....	32
TABELA 7.....	33
TABELA 8.....	34
TABELA 9.....	35
TABELA 10.....	35
TABELA 11.....	36
TABELA 12.....	37

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	11
<b>2 CONSIDERAÇÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b>	13
2.1 Concepções teóricas sobre ludicidade na educação infantil	13
2.2 Contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem das crianças	15
<b>3 REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA DA LUDICIDADE NA ESCOLA</b>	21
3.1 O educador e as práticas lúdicas	21
3.2 Métodos que integram a ludicidade nas atividades escolares	22
<b>4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	27
4.1 Caracterização da pesquisa	27
4.2 Descrição do campo da pesquisa	27
4.3 Seleção dos sujeitos participantes da pesquisa	28
4.4 Instrumentos utilizados para a coleta de dados	28
4.5 Análise e interpretação dos dados	29
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	38
<b>REFERÊNCIAS</b>	40
<b>APÊNDICES</b>	42
Apêndice A – Termo de autorização institucional	42
Apêndice B – Autorização institucional	43
Apêndice C – Termo de consentimento livre e esclarecido	44
Apêndice D - Questionário	46

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas os processos de aprendizagem nas escolas vêm tomando destaque no que diz respeito a como serem realizados e quais os melhores métodos de fazer acontecer a aprendizagem. Nesse novo olhar, podemos destacar um ponto que está sendo considerado pelos pesquisadores como meio de aprender de maneira divertida, e assim chamar a atenção e curiosidade das crianças - aprender brincando -, utilizando o lúdico nas práticas educativas.

Sabe-se que os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte da vida da criança desde a mais tenra idade, assumindo um papel relevante na construção da aprendizagem. Assim, os jogos, brinquedos e brincadeiras quando utilizados ludicamente nos processos de aprendizagem promovem uma aprendizagem atrativa e sadia, possibilitando o desenvolvimento de sentimentos, imaginação e percepções. Quando são proporcionados momentos lúdicos à criança, ela passa a se comunicar mais e melhor; aprende a aceitar e entender realidades que estão presentes no mundo; aprende a conviver socialmente e adquire conhecimentos.

O lúdico nos processos educativos possibilita a apreensão de atitudes e práticas essenciais na vida das crianças de maneira divertida, brincando. Podemos dizer que brincar é o seu trabalho, sua função: aprende e descobre o mundo e tudo o que nele pode se encontrar.

Quando a criança brinca está se desenvolvendo e aprendendo novas habilidades que influencia no seu desenvolvimento psicossocial, nas suas relações interpessoais, culturais, entre família e com sua comunidade. Portanto, brincar é uma atividade essencial para que a criança se desenvolva.

A justificativa para desenvolver o tema - “Concepções sobre práticas lúdicas na educação infantil” – é decorrente das novas práticas educativas que estão a cada dia transformando os ambientes escolares de educação infantil. Partindo-se desse pressuposto, buscamos pesquisar sobre informações que tratem da importância do lúdico na educação infantil, com a seguinte questão-problema, norteadora de nossa pesquisa: Como as docentes da escola municipal de Ensino Fundamental Maria Neuly Dourado concebem as práticas lúdicas na educação infantil?

Para obtermos resposta para esta questão, delimitamos como objetivo geral deste trabalho investigar sobre as concepções das professoras sobre a prática lúdica na educação infantil. Para alcançá-lo, selecionamos os seguintes objetivos específicos: 1. Destacar

concepções teóricas sobre a ludicidade na educação infantil; 2. Identificar as contribuições que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem trazer quando usados como recursos de aprendizagem; 3. Refletir sobre métodos que integram a ludicidade nas atividades escolares.

A fim de subsidiar teoricamente a pesquisa, retomamos aqui estudos de renomados autores como Vygotsky (1998), Moyles (1989 e 1991), Oliveira (2000), entre outros, que abordam a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças e nos processos ensino e aprendizagem.

Para tanto, no primeiro capítulo abordamos informações sobre a importância do lúdico na educação infantil, elencando alguns pontos necessários relacionados ao tema como algumas concepções teóricas sobre a ludicidade na educação infantil e as contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem das crianças. No segundo capítulo tratamos da prática da ludicidade na escola, pautando o papel do educador e as práticas lúdicas, e os métodos que integram a ludicidade nas atividades escolares. O terceiro capítulo traça todo o caminho metodológico, em que foi desenvolvida a pesquisa; descreve e analisa os dados coletados na pesquisa de campo. E por fim, apresentamos as considerações finais, baseadas nas reflexões apresentadas no decorrer da pesquisa e na análise dos dados coletados.

Esperamos que este trabalho contribua na soma de conhecimentos já existentes a respeito desta temática, uma vez que o lúdico tem sua importância essencial e construtiva nos processos de aprendizagens. Quando se utiliza de brincadeiras na educação infantil, as crianças desenvolvem-se física, social e emocionalmente. Com as informações apresentadas nessa pesquisa, espera-se ajudar na disseminação do conhecimento acerca do brincar no âmbito da educação infantil, e com isso despertar o interesse em estudiosos e pesquisadores por este tema, contribuindo no surgimento de novas abordagens.

## **2 CONSIDERAÇÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

### **2.1 CONCEPÇÕES TEÓRICAS SOBRE LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Antes de tratarmos de ludicidade na educação infantil, precisamos entender o significado de ludicidade e lúdico – termos recorrentes em nossa pesquisa.

A ludicidade é o meio de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. Sempre com o intuito de educar, ensinar, divertir e provocar a interação entre as pessoas. Já o termo lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se este estivesse preso a sua origem, este termo estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, relacionado ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. Assim a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2009).

Esta forma de construir a vida de maneira criativa possibilita a criança a construir valores e organizar conhecimentos de sua realidade, através das vivências lúdicas. Tal compreensão é reforçada por Vygotsky (1998), quando diz que o brincar é uma atitude humana criadora, na qual interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos e/ou adultos, a imaginação, fantasia e a realidade.

Brincar é uma forma de comunicação, é meio que a criança reproduz seu cotidiano. Na atividade lúdica o que importa não é o resultado, é a própria ação realizada, o momento em si. Quando a criança brinca se expressa e mostra seu interior, sua afetividade, seus sentimentos e suas vontades.

O brincar como instrumento de aprendizagem é como parte do processo educativo, pois favorece, diversifica e ajuda a promover uma experiência muito intensa, e pode ser um veículo maravilhoso para desenvolver processos educativos de maneira prazerosa e construtiva. Na educação infantil o brincar leva a criança a estabelecer regras e construir interações com o meio e os outros. Desse modo, o lúdico nas atividades escolares é capaz de elevar o padrão da educação.

Para ter-se o envolvimento da criança, precisa que o adulto deixe-a explorar e construir novos horizontes a partir do que lhe foi proposto. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (1998, p. 22, vol. 2) -,

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança desde muito cedo, pode se comunicar por gestos, sons e, mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Como se percebe, as atividades lúdicas possibilitam a criança a se preparar para a vida. Através da ludicidade a criança começa a aperfeiçoar suas atitudes e conhecimentos, desenvolve suas expressões, aprende a ouvir, aprende a respeitar e compartilhar. O brincar é muito importante por ser fonte de desenvolvimento e de aprendizagem. Portanto, a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

Ao integrar nas práticas educativas o lúdico pode-se promover diversão, prazer, exploração e acima de tudo construção de conhecimentos. O lúdico traz resultados positivos. Os momentos lúdicos nos ambientes escolares promovem o desenvolvimento da criança, através do brincar.

Portanto, o brincar faz parte do mundo da criança, é assim que aprendem mais. É através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras que elas desenvolvem atitudes necessárias, tendo importantes contribuições no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças.

## 2.2 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

Antes de tratarmos das contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras voltados para o contexto escolar, vamos fazer uma rápida apresentação sobre seus conceitos.

Segundo Kishimoto (2002), jogo é a ação lúdica envolvendo uma situação estruturada pelo próprio tipo de material, os brinquedos são objeto concreto ou idealizado usados como suportes das brincadeiras, e as brincadeiras são a descrição de uma conduta estruturada com regras implícitas ou explícitas.

De acordo com o RCNEI (1998, p. 28, vol. 1), “as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras como os jogos de tabuleiros, jogos didáticos, jogos corporais, entre outros, promovem a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica”.

Desse modo, através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, a criança desenvolve sua criatividade, seus conceitos, sua capacidade motora, e tornam os processos de ensino e aprendizagem mais dinâmicos e inovador, por isso é importante utilizar o lúdico como instrumento de construção de conhecimentos. Os professores podem integrar esses meios para trabalhar conteúdos curriculares, uma vez que a criança quando participa de jogos, brincadeiras e brinca com brinquedos, pode se comunicar, expressar-se melhor e exercitar sua capacidade. Na medida em que a criança vai brincando, ela constrói e compreende o mundo e as coisas a sua volta.

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos didáticos podem ser estratégias para a criança apreender comportamentos, atitudes e realizar interações que auxiliaram em toda sua vida, pois

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 2007, p. 36).

Para ampliar mais nossos conhecimentos sobre a contribuição dos jogos, brinquedos e brincadeiras, temos em seguida quadros com indicações importantes para a prática da



ludicidade em sala de aula, que servem como referenciais, que podem ser usados e adaptados no contexto escolar:

1. Sobre brinquedos educativos:

<b>BRINQUEDOS</b>	<b>FAIXA ETÁRIA</b>	<b>CONTRIBUIÇÃO</b>
Quebra cabeça e dominó	A partir 05 anos	Estimula funções ligadas à capacidade de planejamento e ao pensamento estratégico, necessários para se atingir objetivos.
Blocos de encaixe e de montar	A partir de 03 anos	Possibilita as crianças a desenvolver a imaginação e criar com suas próprias mãos.
Jogo da memória	A partir de 03 anos	Estimula a raciocinar lógico e a capacidade de memorização do cérebro da criança.
Pega varetas	A partir de 04 anos	Trabalha as habilidades de coordenação motora fina.
Jogo resta um	A partir de 03 anos.	Proporciona desenvolvimento do raciocínio lógico – matemático, construção de regras, elaboração de estratégias, atenção e concentração, antecipação, perseverança no jogar, chegando até aos movimentos de pinça que são tão importantes para o desenvolvimento da coordenação motora.
Jogo de damas	A partir de 06 anos	Estimula a pensar e criar estratégias pra conseguir vencer.

Fantoches	A partir de 02 anos	Proporciona o desenvolvimento da linguagem e do pensamento, e promove o desenvolvimento da sociabilidade e criatividade.
Massa de modelar	A partir de 03 anos	Promove o desenvolvimento da criatividade da coordenação motora.
Material dourado	A partir de 05 anos	Faz com que a criança domine os algoritmos, através de vivência de situações concretas.
Bingos	A partir de 04 anos	Proporciona uma aprendizagem prazerosa e muito mais produtiva de conteúdos didáticos.

**FONTE:** Pesquisa realizada no site <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras>, cujo título é **Brincadeiras infantis: 100 tipos de brincadeiras para crianças IG.**

Como podemos perceber, os brinquedos têm papel importante na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Com eles podemos aperfeiçoar as práticas de ensino e tornar as aulas mais ricas, diversificadas e interessantes.

A título de exemplo, vamos apresentar uma relação de algumas brincadeiras e jogos que auxiliam no desenvolvimento das crianças, contextualizando suas contribuições e algumas maneiras de como brincar. É claro que tais usos podem ser os mais variados possíveis, tendo em vista a realidade de cada sala de aula e objetivo e criatividade docente. Sendo assim, este quadro funciona como um indicador de uma direção a ser tomada, a partir da qual se pode favorecer a descoberta de novos e diferenciados caminhos a se percorrer com as atividades lúdicas na escola.

## 2. Sobre brincadeiras e jogos utilizados pedagogicamente:

<b>BRINCADEIRAS/JOGOS</b>	<b>FAIXA ETÁRIA</b>	<b>REALIZAÇÃO</b>
Amarelinha	Acima de 04 anos	Essa brincadeira desenvolve na criança equilíbrio, agilidade e mira. Pode ser praticada dentro e fora da sala de aula: é só pegar um giz e desenhar no chão a amarelinha, podendo ser de vários temas como: os números, letras, desenhos e até conteúdos didáticos que estão sendo trabalhados no momento.
Elefantinho colorido	Acima de 04 anos	Essa brincadeira leva a criança a ter mais atenção, agilidade, memória, coordenação motora, e conhecimento de cores. No momento da brincadeira um participante é escolhido para comandar, ele fica à frente dos demais e diz: “Elefantinho colorido!”. Os outros respondem: “Que cor?”. O comandante então grita o nome de uma cor e os jogadores correm para tocar em algo que tenha aquela tonalidade.
Cantigas de roda	Acima de 03 anos	É uma brincadeira muito conhecida, possibilita desenvolver socialização, criatividade, ritmo e linguagem. Todos os participantes ficam de mãos dadas, girando em sentido horário e cantando músicas. As mais comuns são as músicas folclóricas das cantigas de roda.

Telefone sem fio	Acima de 04 anos	Para participar dessa brincadeira é necessário atenção, criatividade, linguagem, e memória. Todos se sentam em um círculo ou em fila, um ao lado do outro, e a brincadeira começa com um dos jogadores que fala uma frase bem baixinha no ouvido do participante que estiver ao seu lado. Este repete a frase, como a ouviu, para a próxima pessoa e assim sucessivamente até o último jogador, que deve dizer a frase em voz alta. Raramente ela será a mesma dita pela primeira pessoa da roda, o que garante a diversão do jogo. A brincadeira também pode usar conteúdos abordados em sala de aula.
O mestre mandou	Acima de 04 anos	Essa brincadeira estimula na criança concentração, imaginação, coordenação motora, agilidade, atenção, e linguagem corporal. Um dos participantes torna-se o mestre e ficará a frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão cumpri-las desde que sejam precedidas das palavras de ordem: "O mestre mandou".
Morto-vivo	Acima de 04 anos	É uma brincadeira que desenvolve agilidade, condicionamento físico, coordenação motora, atenção, concentração, e expressão corporal. Uma pessoa declarada como líder ficará à frente do grupo, e dá as instruções que devem ser obedecidas pelos outros jogadores. Quando o líder disser: "Morto!",

		<p>todos ficarão agachados. Quando o líder disser: "Vivo!", todos darão um pulinho e ficarão de pé. Quem não cumprir as ordens é eliminado, até sobrar um só participante, que será o vencedor e o próximo líder.</p>
Dança das cadeiras	Acima de 04 anos	<p>Colocam-se as cadeiras em círculo, com uma quantidade menor do que o número de jogadores; depois de põe uma música para tocar, e todos os participantes começam a dançar ou andar em volta das cadeiras. Em um momento a música para, e todos devem correr para sentar em uma das cadeiras; perde aquele que não conseguir sentar, logo sai do jogo e leva uma das cadeiras com ele. Essa brincadeira estimula agilidade, atenção, movimento, estratégia, e ritmo.</p>
Pedra, papel e tesoura	Acima de 06 anos	<p>Para brincar é necessário que dois participantes fiquem um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, jogam uma das mãos para frente representando um dos três símbolos: pedra (mão fechada), papel (mão aberta) ou tesoura (dedo indicador e médio estendido). Para definir o vencedor segue-se a seguinte regra: pedra 'quebra' a tesoura; tesoura 'corta' o papel e papel 'embrulha' a pedra. Brincando disso a criança desenvolve agilidade, atenção, estratégia, coordenação motora, e ritmo.</p>

**FONTE:** Pesquisa realizada no site <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras>, cujo título é Brincadeiras infantis: 100 tipos de brincadeiras para crianças IG.

### **3 REFLETINDO SOBRE A PRÁTICA DA LUDICIDADE NA ESCOLA**

#### **3.1 O EDUCADOR E AS PRÁTICAS LÚDICAS**

O educador é parte crucial nos processos de ensino para que aconteça a aprendizagem. Desempenha importante papel na organização do ambiente escolar e no desenvolvimento do lúdico na educação infantil. Para isto acontecer, é necessário que esteja ciente de suas responsabilidades e deveres perante as crianças, buscando desenvolver suas práticas para atender seu público discente.

O educador deve ter consciência que o brincar para as crianças não é só recreação, vai muito mais além. O brincar promove experiências intensas que auxiliaram no futuro de cada criança quando adulto. Para que isso aconteça, é necessário disponibilizar ambientes que permitam as crianças a realizar socializações, descobertas, explorações, companheirismo e interação, sugerindo, assim, sempre possibilidades inovadoras, incentivando e apoiando ideias consideráveis para o desenvolvimento de cada criança.

Para utilizar a ludicidade em sala de aula é preciso que o educador acredite e tenha consciência que é capaz: ou seja, é preciso ter muita autoconfiança.

Para isso acontecer, as instituições superiores de ensino devem dar uma atenção maior para a formação inicial dos educadores, instruindo-lhes e oferecendo conhecimentos mais detalhados que possibilitem um entendimento claro para saber o que é o lúdico, como pode envolvê-lo nas práticas educativas, quais suas contribuições e o que pode promover no desenvolvimento das crianças. Necessitaria, então, de um aprofundamento mais preciso no Componente Curricular Ludicidade que faz parte da grade curricular para formação docente de futuros profissionais da educação - um importante passo para essa conquista, estruturando melhor a relação teoria e prática. O educador deve ser preparado para (re)conhecer os jogos e as brincadeiras que interessam as crianças, utilizá-los com criatividade como recursos pedagógicos, tornando as práticas educativas mais dinâmicas, atrativas, prazerosas e inovadoras.

Além disso, para que haja renovação da prática docente, é importante e necessário que o professor tenha formação continuada sobre os procedimentos metodológicos para utilização do lúdico, podendo nestes momentos realizar trocas de experiência com os colegas de

trabalho, e assim melhorar cada vez mais a criatividade para realização de atividades e dinâmicas lúdicas, para desenvolver em sala de aula.

### 3.2 MÉTODOS QUE INTEGRAM A LUDICIDADE NAS ATIVIDADES ESCOLARES

Sabe-se que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança e nos processos educativos promove mais aprendizado. Portanto, é necessário o envolvimento de todos os atores do contexto escolar, nessa relação de trocas de saberes.

Para integrar a ludicidade nas atividades escolares é necessário, primeiramente, que o educador se informe sobre o que ela significa e quais suas contribuições. Só assim criará ambientes que reúnam elementos motivadores; realizará atividades utilizando-se de jogos e brinquedos didáticos; motivará as crianças a trabalhar em equipe com companheirismo, possibilitando que todos possam falar e sejam ouvidos.

Segundo Moyles (2006), quando estruturamos o brincar, permitimos ampliar e intensificar a aprendizagem infantil. O brincar usado como instrumento de aprendizagem enriquece os processos de ensino e aprendizagem.

A utilização de jogos didáticos e as brincadeiras livres (proposta ou espontâneas) podem ser práticas importantes para a aprendizagem das crianças, pois elas vão viver situações que apresentaram e exigiram diferentes comportamentos, atitudes de cooperação e respeito, vão interagir com os outros, aprender a respeitar regras e limites, tornam-se mais tolerantes e sociais. Nesse contexto, podemos perceber que o brincar é uma forma de construir um caminho para fazer novas descobertas.

O educador pode utilizar o lúdico para desafiar a criança e ensiná-la através de jogos, brincadeiras, histórias, dinâmicas, e assim ser criativo para buscar o que seja atrativo e interessante para seus alunos.

Abaixo podemos encontrar alguns brinquedos, brincadeiras e jogos que quando usados na sala de aula como recurso educativo, promovem momentos agradáveis e principalmente educativos, favorecendo no desenvolvimento das crianças.

<b>BRINQUEDO</b>	<b>FAIXA ETÁRIA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>AVALIAÇÃO</b>

Quebra cabeça e dominó	A partir de 05 anos	Proporcionar as crianças a resolução de problemas e usar o raciocínio.	Uso de quebra cabeças e dominós com vários temas associados aos conteúdos didáticos. Por exemplo, os números, o alfabeto, sílabas e palavras.	A avaliação consiste em observar o desempenho e a participação das crianças.
Blocos de encaixe e de montar	A partir de 04 anos	Estimular momentos de construção de blocos através da montagem de formas geométricas, objetos, figuras.	Construção e apresentação de figuras geométricas, letras os números muito pode ser feito, é preciso ter bastante criatividade. Deixá-los montar também para perceberem as formas o tudo que pode ser construindo com esse material.	Acompanhando todos os processos, para se preciso orientar a criança, e assim saber o que está sendo realizado, se está conseguido e quais são suas dificuldades.
Jogo da memória	A partir de 03 anos	Possibilitar as crianças a pensarem, trabalhando o raciocínio lógico.	Construção de jogos da memória com conteúdos didáticos, formar duplas ou grupos, e com isso estimular a fixação dos conteúdos de maneira divertida.	Para avaliação neste momento é necessário acompanhar de perto todas as ações e participação da criança.
Jogos de tabuleiros	A partir de 04 anos	Levar a criança a pensar e criar	Primeiramente é necessário explicar qual é de fato o	Avaliação para jogos de tabuleiros



		estratégias para a conquista do objetivo.	objetivo do jogo e o que é necessário fazer para jogar, apresentando quais os aprendizados necessários para poder jogar e provavelmente ganhar. Em seguida formar duplas, grupos e equipes e começar o jogo.	consiste em observar e orientar todas as atitudes realizadas durante os jogos, para saber se a criança consegue aplicar as regras e jogar corretamente o jogo ou a partida.
Fantoches	A partir de 02 anos	Estimular as crianças a usar a criatividade, como também propor momentos diferentes para trabalhar leitura e representação.	Podemos realizar a leitura de uma historinha, e em seguida propor a interpretação como também peças teatrais.	Nas brincadeiras com fantoches avaliaremos o comportamento e o desempenho de cada criança, sempre propondo que todas participem de sua maneira.
Material dourado	A partir de 05 anos	Fazer com que as crianças aprenda conteúdos didáticos com objetos concretos.	Apresentação de conteúdos matemáticos, e pedi-los para que realize alguns cálculos matemáticos.	Avaliação pode ser por meio da observação das práticas realizadas e as aprendizagens adquiridas. Para saber se os resultados

				obtidos estão corretos.
Massa de modelar	A partir de 03 anos	Estimular a criação pelas suas próprias mãos e assim desenvolver habilidades de criação e construção.	Podemos realizar leituras de historinhas e em seguida pedir para construir alguma coisa que apareceu na história lida e depois pedi-los para mostrar a todos da turma.	A avaliação pode ser através de debates e questionários sobre o que foi lido, e o que elas construirão com as massas de modelar.
Bingos	A partir de 04 anos	Promover processos de aprendizagem mais dinâmicos e divertidos.	Após a escolha do tema do bingo, identificar o que foi pedido para que se marque nas cartelas. Pode ser de números, alfabeto, palavras, entre outros.	Em brincadeiras com bingos, a avaliação deve ser para acompanhar a descoberta e a identificação de certos elementos apresentados nas cartelas, durante a brincadeira.
<b>BRINCADEIRA/JOGO</b>	<b>FAIXA ETÁRIA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>AVALIAÇÃO</b>
Faz-de-conta	A partir de 02 anos	Levar as crianças a usar a imaginação para criar e	A realização da contação de histórias criadas pelas crianças pode	A avaliação em brincadeiras de faz-de-conta é para perceber

		pensar algo.	promover momentos em que elas imaginem que são outras pessoas, ou animais.	qual é o nível imaginário e criativo de todas as crianças.
Amarelinha	A partir de 04 anos	Trabalhar coordenação motora, equilíbrio e a identificação do que a amarelinha apresenta.	Junto com as crianças fazer o desenho da amarelinha no chão e os caracteres do tema escolhido, e em seguida possibilitar a participação de todos, podendo ser um tipo de campeonato. Pode ser de números, alfabeto, palavras, entre outros.	Avaliação nesta brincadeira é para saber o conhecimento das crianças com relação ao tema apresentado.
O mestre mandou	A partir de 04 anos	Incentivar as crianças a realizar algo interessante e ao mesmo tempo educativo. Possibilitando também a criança a liderar a brincadeira.	Preparação de uma lista de ordens que auxiliem na aprendizagem, como por exemplo: escreva no caderno algo definido pelo mestre, procure um objeto pequeno, que comece com a letra... Pode ser bem interessante.	A avaliação consiste em acompanhar todas as atitudes realizadas pelas crianças, e perceber se estão obedecendo tudo corretamente.

**FONTE:** Pesquisa realizada no site <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras>, cujo título é Brincadeiras infantis: 100 tipos de brincadeiras para crianças IG, e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 1998.

## **4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

### **4.1 CARATERIZAÇÃO DA PESQUISA**

Para alcançarmos os objetivos da pesquisa foi utilizada uma pesquisa de campo, realizada em uma escola municipal de Cabaceiras – PB, que disponibiliza atendimento às turmas da educação infantil ao quinto ano do ensino fundamental.

Para a realização da pesquisa do referido tema: “Práticas lúdicas na educação infantil” foi necessária que a investigação procedesse no espaço educacional considerando a participação de todos os envolvidos nos processos de ensino e aprendizagem.

Godoy (1995) diz que numa investigação é necessário que o investigador analise o ambiente, os sujeitos e situações, sempre com um contato direto com a realidade que se investiga.

Portanto, devem-se levar em conta todos os dados adquiridos para assim melhor compreender todos os fenômenos estudados. Nesse caso, é importante que o investigador mantenha-se sempre atento aos novos elementos que emergem no processo de investigação, pois na pesquisa qualitativa um simples detalhe é determinante para a construção e precisão dos resultados.

### **4.2 DESCRIÇÃO DO CAMPO DA PESQUISA**

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública do município de Cabaceiras – PB, denominada Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria Neuly Dourado que funciona e oferece ensino desde o ano de 1979. Oferece educação pré-escolar até o quinto ano do ensino fundamental, nos turnos da manhã, das 7 horas às 11 horas e 30 minutos, com 10 turmas; e da tarde, das 13 horas às 17 horas e 20 minutos, com nove turmas. Atende a todas as crianças de 4 a 14 anos que se encontram no município de Cabaceiras – PB.

A referida escola apresenta estrutura de edifício bem conservada, as salas são bem amplas; possui cantina e refeitório, tem um auditório, laboratório de informática, uma sala para os professores, uma secretaria, biblioteca, dispensa e almoxarifados.

Possui recursos didáticos para desenvolver um bom processo educativo em sala de aula. Na escola podemos encontrar aparelhos de TV, DVDs, jogos educativos, computadores, impressoras, aparelhos de som, DVDs de histórias infantis, didáticos e de desenhos animados, data show, entre outros.

O quadro de professores é formado por 22 professores graduados em Licenciatura em Pedagogia e que estão sempre se capacitando no decorrer do ano, buscando inovar e adequar suas práticas para que estejam desenvolvendo o melhor no processo de ensino-aprendizagem na escola. A maioria dos pais está presente, ou quando é necessário. Sua equipe técnico-administrativa é formada por diretora, vice-diretora, secretárias, coordenadora, porteiros, merendeiras, bibliotecária, e auxiliares de serviços gerais.

#### 4.3 SELEÇÃO DOS SUJEITOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

Para concretização da pesquisa de campo, aplicamos o questionário a três professoras de turmas da educação infantil que fazem parte do quadro de professores da E. M. E. F. Maria Neuly Dourado.

A escolha da população deu-se pelo fato de estar realizando um curso de graduação em Pedagogia na Educação Infantil, e com isso, a investigação foi realizada com professoras que atuam nesta área.

#### 4.4 INSTRUMENTOS UTILIZADOS PARA A COLETA DE DADOS

Para coletar as informações necessárias à pesquisa de campo, foi utilizado um questionário, contendo perguntas abertas e fechadas, que serviram para levantar as concepções dos professores referentes às práticas lúdicas adotadas na educação infantil.

A coleta de dados, ou seja, o questionário foi aplicado durante a realização da pesquisa, que ocorreu no mês de maio de 2013, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria Neuly Dourado do município de Cabaceiras – PB.

O questionário aplicado foi composto por 12 questões, para saber o perfil de cada professor, quais suas concepções sobre o tema, e quais práticas desenvolvidas utilizam o lúdico.

O referido questionário utilizou o método direto, ou seja, o próprio pesquisador aplica o questionário através do contato com os professores, de forma individual, explicando os objetivos da pesquisa.

#### 4.5 ANÁLISES E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Das primeiras informações do questionário aplicado em campo, obtidas sobre o perfil das 03 professoras que responderam as perguntas: todas são do sexo feminino, possuem idade entre 33 e 38 anos, graduação em Pedagogia e já lecionam há mais de sete anos.

Para apresentação dos demais dados que foram coletados, utilizamos tabelas apresentando os dados em valor absoluto e em valor relativo, de acordo com as respostas apresentadas.

TABELA 1: Participou de cursos ou treinamento nos últimos anos?

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Sim</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>
<b>Não</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

Como podemos perceber as resposta referente à primeira pergunta, todas as professoras passaram por treinamentos que foram oferecidos nos últimos dois anos, ou seja, 100%.

Papi (2005) defende que é relevante e necessária a formação continuada, sobretudo porque oportuniza ao longo do tempo, a adequação da formação às demandas que surgem na

atividade profissional. Assim, a formação contínua é uma necessidade que deve fazer parte do cotidiano de todo bom professor, nestes momentos os professores podem realizar trocas de experiências e desenvolver novas práticas.

TABELA 2: Possui cursos de especialização para atuar na educação infantil?

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Sim</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Não</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

De acordo com os dados da tabela 2, a qual indaga se professoras possuem especialização para trabalhar na educação infantil, 100% responderam que não têm curso de especialização para trabalhar na educação infantil.

Antes para estar em sala de aula não era preciso ter curso de graduação, mas com o passar dos tempos e a necessidade de melhorar e aperfeiçoar as práticas educativas, hoje é necessário possuir cursos de graduação para atuar como pedagoga, como também capacitação contínua, incluindo-se especializações. No Art. 62 da Lei de Diretrizes e Bases - Lei 9394/96 diz que:

Art. 62. A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nos 5 (cinco) primeiros anos do ensino fundamental, a oferecida em nível médio na modalidade normal. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013).

§ 1º A União, o Distrito Federal, os Estados e os Municípios, em regime de colaboração, deverão promover a formação inicial, a continuada e a capacitação dos profissionais de magistério. (Incluído pela Lei nº 12.056, de 2009).

§ 2º A formação continuada e a capacitação dos profissionais de magistério poderão utilizar recursos e tecnologias de educação a distância. (Incluído pela Lei nº 12.056, de 2009).

TABELA 3: Brincar é uma prática necessária e importante no processo de aprendizagem na educação infantil?

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Sim</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>
<b>Não</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.

Como podemos ver na tabela 3, 100% das professoras confirmaram que é necessário utilizar e realizar o brincar nos processos educativos. Isto mostra-nos que para elas o brincar é um instrumento de aprendizagem e parte do processo educativo.

De acordo com Moyles (2006), tem mais sentido considerar o brincar como um processo que abrange uma variedade de comportamentos, motivações, habilidades, práticas, oportunidades e entendimentos. Quando brinca a criança adquire habilidades sociais, intelectuais, criativas e físicas, através da convivência, da prática social.

TABELA 4: Como são realizadas as atividades lúdicas com as crianças?

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Utiliza jogos e brincadeiras</b>	<b>2</b>	<b>67%</b>
<b>Realiza brincadeiras em espaços físicos adequados</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.

Duas das professoras relataram que integram em alguns momentos de suas práticas educativas os jogos e as brincadeiras educativas, para realização de atividades lúdicas com as crianças, enquanto uma das professoras disse que para desenvolver atividades lúdicas nos



processos educativos, não utilizam brinquedos, mas realiza brincadeiras que se utilizam de espaços físicos.

Neste momento é indispensável muita criatividade, como também materiais adequados que favoreçam nestas situações. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (1998) - reforça o que foi dito pelas professoras quando nos aponta que:

O brincar é compreendido como espaço de elaboração considerado como um laboratório do pensamento infantil constituído por uma linguagem simbólica singular apoiada em brinquedos, objetos de uso cotidiano, materiais de construção e baseada em regras que estejam diretamente associadas à infância. (Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – RCNEI, 1998).

TABELA 5: Como deveriam ser realizadas as brincadeiras em sala de aula?

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Com a participação dos professores</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>
<b>Sem orientação e participação dos professores</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

Diante dos dados apresentados, 100% acreditam que a participação dos professores, como também de um adulto é importante nos momentos de brincadeiras. Isto é frisado por Vygotsky (1998), quando afirma que o adulto desempenha um papel chave como auxiliar da aprendizagem. Portanto, para se aprender brincando a presença do docente é de fundamental importância, pois de acordo com vários estudiosos e experiências curriculares, brincar gera e estimula a aprendizagem na educação infantil, sendo que no ambiente educacional é preciso que os educadores saibam claramente o que as crianças estão aprendendo.

TABELA 6: Você está satisfeita com os brinquedos oferecidos pela instituição?

<b>Professores</b>
--------------------

	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Sim</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>
<b>Não</b>	<b>2</b>	<b>67%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

Conforme a oitava pergunta do questionário, 33% apresentam-se satisfeitas com os brinquedos oferecidos pela instituição, sendo que 67% das professoras não estão.

Este dado revela duas diferentes percepções com relação ao brinquedo disponibilizado para atividades pedagógicas. Como a maioria atesta que os brinquedos pedagógicos não são atrativos e nem funcionam, portanto, como recurso didático. Assim, ao não satisfazerem às docentes, não poderão ser usados ou não atingirão os objetivos almejados pelas professoras.

Para desenvolver o lúdico em sala de aula são necessários equipamentos e espaços adequados, e por parte dos professores criatividade e disposição para desenvolver o melhor, e assim chegar a resultados satisfatórios. Mas quando estes recursos são precários, fica difícil ser criativo e diversificar as atividades docentes.

**TABELA 7: Quais as preferências das crianças de sua turma com relação às brincadeiras nos momentos de recreação?**

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Faz de conta</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>
<b>Músicas</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>
<b>De correr, pega- pega, pular, entre outros.</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

Nesta pergunta as professoras responderam diferentemente: 33% declararam que as crianças de sua turma preferem brincar nos momentos recreativos, na hora do intervalo, de faz

de conta; 33% responderam que as crianças gostam de músicas, e as outras 33% disseram que as crianças gostam de brincar de correr, pega-pega, pular, entre outros.

As respostas apontam para gostos diversificados atrelados a habilidades também diversas – cognitivas, motoras e linguísticas - o que é muito positivo, fazendo com que as atividades lúdicas, mesmo com poucos recursos, possam ser realizadas por meio de brincadeiras populares, como as citadas acima, que além de estreitarem os laços de amizade, socializando toda a turma, favorecem a criatividade, a expressão oral e corporal. Este entendimento é reforçado por Oliveira (2000), quando diz que o brincar não é apenas recrear, é uma forma complexa que a criança usa para se comunicar com ela mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento é resultado de trocas recíprocas que são estabelecidas e realizadas durante toda sua vida. Brincando a criança aprende muito, ela começa a respeitar regras, os outros e a si mesma, como também aumenta cada vez mais seus relacionamentos e o convívio social.

TABELA 8: Em sua opinião como deveria ser as brincadeiras na sala de aula?

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Com objetivo de despertar a imaginação</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>
<b>Brincadeiras livres ou dirigidas</b>	<b>2</b>	<b>67%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.

As professoras responderam diferentemente, pois podemos perceber que 33% responderam que as brincadeiras deveriam ter o objetivo de despertar a imaginação, e as outras 67% disseram que as brincadeiras deveriam ser dirigidas e livres: ou seja, brincadeiras livres possibilitam as crianças à escolha do que desejam fazer, mas sendo necessários acompanhamento e supervisão direta de um adulto, e as brincadeiras dirigidas, em que o adulto é que escolhe o que as crianças irão brincar e com o que. Vale salientar, ainda, que as práticas educativas e as brincadeiras podem ser dirigidas quando exigem das crianças atitudes para que se chegue à concretização de algo; as atividades e brincadeiras livres são quando as

crianças usam da autonomia para criarem e brincarem livremente, e as de atividades e brincadeiras de acompanhamento são aquelas em que os professores estão envolvidos, auxiliando nas atividades.

A maioria prefere realizar brincadeiras livres ou dirigidas – o que revela autonomia das crianças para escolherem o que e como brincar, por um lado, e a devida orientação por parte da professora, por outro.

TABELA 9: Você enfrenta alguma dificuldade no seu trabalho com o brincar no cotidiano dessa instituição?

Professores		
	Valor Absoluto	Valor Relativo (%)
<b>Sim</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Não</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.

De acordo com as respostas apresentadas nenhuma das professoras enfrenta alguma dificuldade com o brincar no cotidiano da instituição onde trabalha. Com base nesta informação, deduz-se que a escola apresenta ambientes possíveis de desenvolver as brincadeiras que desejarem e acharem pertinentes ao aprendizado.

Com o que podemos ver no momento da visita para a aplicação dos questionários, a escola possui pátios bem amplos e agradáveis, porém não encontramos muitos brinquedos disponíveis e acessíveis às crianças.

TABELA 10: As brincadeiras desenvolvidas por você têm como objetivo trabalhar mais?

Professores		
	Valor Absoluto	Valor Relativo (%)
<b>Trabalhar a imaginação e a coordenação motora</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>

<b>Desenvolver a autoestima da criança, e o desenvolvimento pessoal e social</b>	<b>2</b>	<b>67%</b>
--	----------	------------

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

Como podemos perceber 33% responderam que promovem brincadeiras com suas crianças da educação infantil com o objetivo de desenvolver a imaginação e a coordenação motora e 67% responderam que brincam com as crianças de educação infantil com o objetivo de aumentar a autoestima da criança, e o desenvolvimento pessoal e social.

Embora os dois pontos apresentados sejam importantes para o contexto da educação infantil, a porcentagem maior traz um dado que nos conduz a uma reflexão, pois a criança que não tem a autoestima valorizada, não consegue aprender direito e nem se socializar com os colegas de sala, esquivando-se das atividades em que precisa demonstrar conhecimento, seja sozinho ou em grupo. Assim, ao não se valorizar e nem ser valorizada, a criança passa a ser afetada pela falta de cuidado e de afeto, dificultando o seu processo de ensino-aprendizagem.

**TABELA 11: Com que frequência as crianças brincam na sua turma?**

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>Sempre</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>
<b>Raramente</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

Nesta pergunta todas responderam que as crianças sempre brincam. O que condiz com orientações do Referencial Curricular para a Educação Infantil (RCNEI, 1998, p. 22): “(...) brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Pois, brincando a criança aprende a se expressar, escrever, ler, descobrir e socializar com o meio na qual se encontra inserida.”.

Como já dito desde o início desse trabalho o brincar é essencial e deve fazer parte dos momentos de aprendizagem, por desenvolver nas crianças habilidades que as auxiliarão por toda sua vida.

TABELA 12: Quem escolhe as brincadeiras a ser desenvolvidas na sala de aula?

<b>Professores</b>		
	<b>Valor Absoluto</b>	<b>Valor Relativo (%)</b>
<b>O professor e também os alunos</b>	<b>2</b>	<b>67%</b>
<b>O Professor</b>	<b>1</b>	<b>33%</b>
<b>O aluno</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FONTE: Pesquisa de Campo, 2013.**

Com relação à pergunta da tabela 12, 67% das professoras responderam que elas escolhem as brincadeiras a serem realizadas em sala de aula, mas possibilitam também as crianças as escolherem; 33% das responderam que só ela escolhe as brincadeiras a serem realizadas, e não há resultados referentes ao ponto de só o aluno escolher a brincadeira a ser realizada em sala de aula. Isto nos mostra que na escola a brincadeira ou a utilização do brinquedo deve ser feito sob a orientação e o controle da professora, uma vez que a atividade executada foi planejada ou a brincadeira foi adaptada ao objetivo que se quer alcançar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras é atestada por vários pesquisadores e estudiosos da área, indicando a sua utilização no contexto escolar, principalmente na educação infantil. Especialistas da Educação Infantil percebem que através do ato de brincar as crianças constroem afetividades e fazem descobertas sobre seu modo de ser, aprende sobre o mundo e como viver nele, desenvolvimento das habilidades como convívio, manipulação, raciocínio e descobertas.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998) afirma que a brincadeira faz parte do mundo da criança, e é por meio do ato de brincar que ela aprende a socializar-se em grupo, tomar decisões, ser solidária, autônoma, conhecendo melhor o mundo a sua volta. Portanto, quando o docente faz uso dessa informação e traz o brincar para seu contexto escolar, favorece, assim, uma reorganização da prática pedagógica, voltada para o aprender brincando.

Sabemos que toda prática é resultado de uma concepção sobre determinado tema, por isso a forma como as atividades lúdicas são realizadas estão em conformidade com determinados conceitos e informações adquiridos ao longo da vida acadêmica e profissional do professor. Assim, a forma como a criança é concebida pela escola e pelo professor vai favorecer ou não (dependendo da concepção) a utilização da ludicidade no contexto da educação infantil. Por isso, entender o funcionamento do universo infantil fará toda a diferença no processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista o favorecimento da construção de um contexto educativo, voltado para a construção do conhecimento, criativo e inovador, através de jogos, brinquedos e brincadeiras.

Portanto, tratar de ludicidade no contexto escolar é tematizar questões importantes sobre a educação infantil, a formação docente e as concepções sobre práticas escolares a ela vinculados. Com o intuito de investigar as concepções das professoras sobre a prática lúdica na educação infantil, realizamos este estudo, cujos resultados apresentamos agora.

A partir da descrição e análise dos dados coletados, pudemos perceber que as professoras participantes da pesquisa conhecem as importâncias das práticas lúdicas, reconhecem as brincadeiras como um instrumento poderoso que facilita a aprendizagem da

criança e sempre buscam inseri-las nos processos de ensino, a fim de desenvolver a valorização da autoestima e sua sociabilidade.

Com relação às brincadeiras escolhidas, as professoras participantes da pesquisa frisaram a importância da presença da docente, o que indica o envolvimento de todos na brincadeira, realizada com responsabilidade. Foi constatado, também, que na hora do intervalo as crianças gostam de brincar de modo diversificado, o que nos fez deduzir que estes gostos diversificados envolvem habilidades também diversas – cognitivas, motoras e linguísticas – reforçando a compreensão de que se aprende e se aprimora o conhecimento brincando.

Os dados evidenciaram a falta de maiores atrativos e melhores recursos, a exemplo de brinquedos adequados para o trabalho pedagógico – para a maioria das respostas, a escola carece deste recurso. Isto dificulta, em parte, o trabalho com os jogos e os brinquedos na escola.

Diante de tudo que foi apresentado no decorrer deste trabalho, passamos a entender melhor porque o lúdico deve ser utilizado como instrumento no processo educativo. Para isto é necessário que os professores tenham conhecimento real e preciso sobre esse conceito, para que possam desenvolver um trabalho de qualidade e também crítico, diante da realidade escolar.

Sabemos que é muito importante utilizar o lúdico nas práticas educativas, mas para que isso aconteça e seja uma realidade presente em todas as salas de aulas é necessário mais planejamento e formação para os professores, como também dispor de recursos favoráveis para que aconteçam esses momentos tão indispensáveis para o docente da educação infantil.



## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Data de Publicação: Acesso em: 19 de abril de 2011.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- SAMPAIO, Lenise oliveira Lopes. Ludicidade e Desenvolvimento da Criança I. IN: BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Sílvia José. (Organizadores). **Trilhas do Aprendente**. Vol. 3. João Pessoa: Ed. Universitária/UFPB, 2009. 115 – 145.
- COSTA, Eduardo Antônio de Pontes. Ludicidade e Desenvolvimento da Criança II. IN: BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Sílvia José. (Organizadores). **Trilhas do Aprendente**. Vol. 4. João Pessoa: Ed. Universitária/UFPB, 2009. P: 108 – 137.
- Brincar e educação: concepções e possibilidades**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/pe/v10n2/v10n2a08.pdf>>. Acesso no dia: 27 de Junho de 2012.
- Brincadeiras infantis: 100 tipos de brincadeiras para crianças IG**. Disponível em: <<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras>>. Acesso no dia: 05 de Julho de 2013.
- Brinquedos Educativos**. Disponível em: <<http://www.alegriabrinquedos.com.br>>. Acesso no dia: 05 de Julho de 2013.
- GODOY, A. S. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista de Administração de Empresas. V. 2, mar/abr. São Paulo: 1995.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. 1ª. ed. São Paulo-SP: Pioneira, 2002.
- \_\_\_\_\_ (org.) **Jogo, a criança e a educação**. 4ª. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso no dia: 10 de Julho de 2013.
- MOYLES, Janete R. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**/ Janet R. Moyles... [et al.]; trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. – Porto Alegre: Artmed, 2006.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- PAPI, S. de O. G. **Professores: formação e profissionalização**. Araraquara, SP. Junqueira &Marin, 2005.

VYGOTSKY, LEV S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 3<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem.** 2. Ed. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO – CE**

**Curso de Graduação em Pedagogia – Modalidade Educação Infantil**

#### TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Cabaceiras, 29 de Maio de 2013.

Ilustríssimo (a) Senhor (a)

Eu, **Kelly Gardênia da Costa Silva de Farias**, responsável principal pelo projeto de graduação, venho pelo presente, solicitar vossa autorização para realizar o projeto de pesquisa na **Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria Neuly Dourado** para o trabalho de pesquisa sob o título **Concepções sobre práticas Lúdicas na Educação Infantil**, orientado pela Professora **Rosemary Evaristo Barbosa**. Este projeto tem como objetivo verificar quais os conhecimentos dos educadores sobre o lúdico e qual é a importância dada quanto à utilização do mesmo nas práticas de ensino. Os procedimentos adotados serão a realização de um questionário aplicado aos educadores responsáveis pelas turmas da educação infantil, no turno da tarde. A qualquer momento vossa senhoria poderá solicitar esclarecimento sobre o desenvolvimento do projeto de pesquisa que está sendo realizado e, sem qualquer tipo de cobrança, poderá retirar sua autorização. O pesquisador está apto a esclarecer estes pontos e, em caso de necessidade, dar indicações para solucionar ou contornar qualquer mal estar que possa surgir em decorrência da pesquisa.

Os dados obtidos nesta pesquisa serão utilizados para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso e que, assumimos a total responsabilidade de não publicar qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes de vossa instituição como nome, endereço, imagem e outras informações pessoais não serão em hipótese alguma publicadas. Na eventualidade da participação nesta pesquisa, causar qualquer tipo de dano aos participantes, o pesquisador se compromete em reparar este dano, e ou ainda prover meios para a reparação. A participação será voluntária, não fornecemos por ela qualquer tipo de pagamento.

**APÊNDICE B – AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL****UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB****CENTRO DE EDUCAÇÃO – CE****Curso de Graduação em Pedagogia – Modalidade Educação Infantil****AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL**

Eu, \_\_\_\_\_ responsável

Pela instituição **Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria Neuly Dourado** declaro que, fui informado dos objetivos da pesquisa acima, e concordo em autorizar a execução da mesma nesta instituição. Caso necessário, a qualquer momento como instituição CO-PARTICIPANTE desta pesquisa poderemos revogar esta autorização, se comprovada atividades que causem algum prejuízo a esta instituição ou ainda, a qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes desta instituição. Declaro também, que não recebemos qualquer pagamento por esta autorização bem como os participantes também não receberão qualquer tipo de pagamento.

\_\_\_\_\_  
Pesquisador

\_\_\_\_\_  
Responsável pela Instituição

Documento em duas vias:

1ª via instituição

2ª via pesquisador

Observação: informamos que no curso de graduação o responsável pela pesquisa é o professor/orientador

### **APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

**Nome da Pesquisa:** CONCEPÇÕES SOBRE PRÁTICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

**Pesquisadores responsáveis:** KELLY GARDÊNIA DA COSTA SILVA DE FARIAS E ROSEMARY EVARISTO BARBOSA.

**Informações sobre a pesquisa:** a pesquisa tem como objetivos analisar e apresentar informações teóricas sobre a importância do lúdico na educação infantil; e identificar as contribuições que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem trazer quando usados como recursos de aprendizagem; e definir métodos que integram a ludicidade nas atividades escolares. A justificativa para desenvolver essa pesquisa é pelo fato desse novo olhar para novas práticas educativas que estão a cada dia transformando os ambientes e as práticas de ensino. E com isso vem a preocupação em buscar informações sobre a importância do lúdico na educação infantil, analisar o que está sendo realizado pelos educadores e qual a importância dada ao lúdico em sala de aula e nos demais espaços que fazem parte do ambiente escolar. Para isso será realizado uma pesquisa de campo com questionários direcionados a alguns professores das turmas de educação infantil.

Eu \_\_\_\_\_, abaixo assinado, tendo recebido as informações acima, e ciente dos meus direitos abaixo relacionados, concordo em participar da pesquisa, tendo:

- 1 - A garantia de receber todos os esclarecimentos sobre as perguntas da entrevista antes e durante o transcurso da pesquisa, podendo afastar-me em qualquer momento se assim o desejar, bem como está assegurado o absoluto sigilo das informações obtidas.
- 2 - A segurança plena de que não serei identificada mantendo o caráter oficial da informação, assim como, está assegurada que a pesquisa não acarretará nenhum prejuízo individual ou coletivo.
- 3 - A segurança de que não terei nenhum tipo de despesa material ou financeira durante o desenvolvimento da pesquisa, bem como, esta pesquisa não causará nenhum tipo de risco, dano físico ou mesmo constrangimento moral e ético ao entrevistado.

4 - A garantia de que toda e qualquer responsabilidade nas diferentes fases da pesquisa é dos pesquisadores, bem como, fica assegurado poderá haver divulgação dos resultados finais em órgãos de divulgação científica em que a mesma seja aceita.

5 - A garantia de que todo o material resultante será utilizado exclusivamente para a construção da pesquisa e ficará sob a guarda do pesquisador, podendo ser requisitado pelo entrevistado em qualquer momento.

Diante do exposto, solicitamos o consentimento de sua participação voluntária no referido estudo, por meio da assinatura abaixo.

Cabaceiras - PB, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2013.



---

Assinatura do participante

Espaço para  
impressão

Contato com o pesquisador responsável caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato.

PESQUISADORA: Kelly Gardênia da Costa Silva de Farias

EMAIL: gardeniackell@yahoo.com

ORIENTADORA PESQUISADORA: Rosemary Evaristo Barbosa

EMAIL: rosemaryead2008@yahoo.com.br

Atenciosamente,

---

Assinatura do Pesquisador Responsável

## APÊNDICE D - QUESTIONÁRIO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO - CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA**

**APRENDENTE: KELLY GARDÊNIA DA COSTA SILVA DE FARIAS**

**E-MAIL: gardeniackell@yahoo.com**

Solicitamos que responda o questionário que subsidiará a pesquisa de Campo do Trabalho de Conclusão de Curso

### QUESTIONÁRIO

IDADE \_\_\_\_\_ SEXO: ( ) FEMININO ( ) MASCULINO

ESCOLARIDADE (considerar o nível de formação mais alto concluído)

MÉDIO

( ) Magistério Completo ( ) Outra formação completa

SUPERIOR

( ) Licenciatura completa ( ) Completo sem licenciatura ( ) Completo sem licenciatura (com magistério)

TURMA QUE LECIONA: \_\_\_\_\_

HÁ QUANTO TEMPO LECIONA?

\_\_\_\_\_

PARTICIPOU DE CURSOS OU TREINAMENTO NOS ÚLTIMOS ANOS?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

POSSUI CURSOS DE ESPECIALIZAÇÃO PARA ATUAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

---

---

BRINCAR É UMA PRÁTICA NECESSÁRIA E IMPORTANTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

---

---

COMO SÃO REALIZADAS AS ATIVIDADES LÚDICAS COM AS CRIANÇAS?

---

---

QUAIS OS CRITÉRIOS QUE VOCÊ UTILIZA PARA A ESCOLHA DO BRINQUEDO OU BRINCADEIRA PARA AS CRIANÇAS DE SUA TURMA?

---

---

VOCÊ ESTÁ SATISFEITA COM OS BRINQUEDOS OFERECIDOS PELA INSTITUIÇÃO?

---

---

QUAIS AS PREFERÊNCIAS DAS CRIANÇAS DE SUA TURMA COM RELAÇÃO ÀS BRINCADEIRAS NOS MOMENTOS DE RECREAÇÃO?

---

---

EM SUA OPINIÃO COMO DEVERIA SER AS BRINCADEIRAS NA SALA DE AULA?

---

---

VOCÊ ENFRENTA ALGUMA DIFICULDADE NO SEU TRABALHO COM O BRINCAR NO COTIDIANO DESSA INSTITUIÇÃO?



---

---

AS BRINCADEIRAS DESENVOLVIDAS POR VOCÊ TÊM COMO OBJETIVO TRABALHAR MAIS?

---

---

COM QUE FREQUÊNCIA AS CRIANÇAS BRINCAM NA SUA TURMA?

---

---

QUEM ESCOLHE AS BRINCADEIRAS A SER DESENVOLVIDAS NA SALA DE AULA?

---

---

Obrigada por participar desta pesquisa.